DOL-GSOP-NOE-M

SONIC MEGA COLLECTION™

SPIELANLEITUNG

SEGA®

NINTENDO GAMECUBE™

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT ABWECHSELNDES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON CONTROLLERN.

2 PLAYER SIMULTANEOUS

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

LICENSED BY

Nintendo

M, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

Vielen Dank für den Kauf von SONIC MEGA COLLECTION™.
Bitte beachte, dass diese Software für den NINTENDO GAMECUBE entwickelt wurde.
Bitte lies die Anleitung, bevor du mit dem Spielen beginnst.

INHALT

Vor dem Start 4
Steuerung 5
Spielstart 6

•SPIELE
Sonic the Hedgehog 10
Sonic the Hedgehog 2 14
Sonic the Hedgehog 3 19
Sonic & Knuckles 24
Sonic 3D Flickies' Island 28
Sonic the Hedgehog Spinball 32
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 36

Die Spiele dieser Sammlung werden originalgetreu im MEGA DRIVE™-Format wiedergegeben. An einigen Stellen wurden jedoch kleine grafische Änderungen vorgenommen.

Vor dem Start

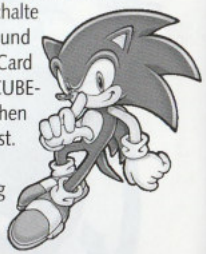
ANSCHLUSS DER HARDWARE

SONIC MEGA COLLECTION™ ist eine Sammlung von Spielen für einen und zwei Spieler. Schließe NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER™ an die Anschlussbuchsen für Controller 1 und 2 an (je nach Anzahl der Spieler).

MEMORY CARD

SONIC MEGA COLLECTION™ ist zur NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 59™ (SPEICHERKARTE 59) (separat erhältlich) kompatibel. Stecke die Memory Card in Memory Card-Steckplatz A. 2 freie Blöcke sowie ein freier Speicherplatz werden für die Systemdatei benötigt (in ihr sind alle Daten für Sonic the Hedgehog 3 etc. enthalten).

Wenn die Daten gespeichert werden - manuell oder automatisch - erscheint eine Meldung, die dich hierüber informiert. Schalte den NINTENDO GAMECUBE während des Ladens und Speicherns niemals aus oder entferne die Memory Card (Speicherkarte). Bitte schlage im NINTENDO GAMECUBE-Handbuch nach, wie du Memory Card-Speicherplätze löschen oder eine Memory Card (Speicherkarte) formatieren kannst.



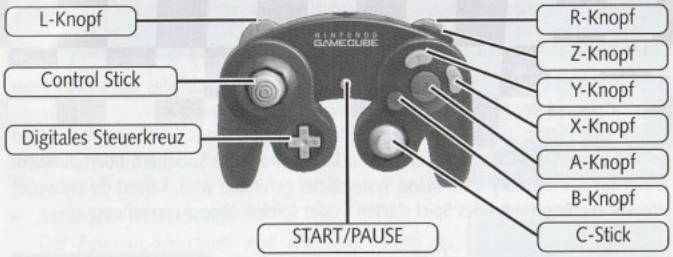
Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

Steuerung



* Die Beschreibungen in diesem Handbuch beziehen sich auf die "DEFAULT 1"-Konfiguration. Auf Seite 8 (Abschnitt 'Optionsmenü') findest du Details zur Controller-Konfiguration.

MEHRSPIELER-PARTIEN

Einige Spiele können von mehr als einem Spieler - entweder abwechselnd oder gleichzeitig - gespielt werden.

- **SIMULTANES SPIEL**
  Beim gleichzeitigen Spiel benutzt jeder Spieler seinen eigenen Controller (angeschlossen an Anschlussbuchse für Controller 1 und 2).
- **ABWECHSELNDES SPIEL**
  Beim abwechselnden Spiel benutzen die Spieler abwechselnd den Controller, der an Anschlussbuche für Controller 1 angeschlossen ist.

STEUERUNG IM SPIEL

Die folgende Steuerung ist in den meisten Sonic the Hedgehog-Titeln gleich. Drücke START/PAUSE während des Spiels, um eine Pause einzulegen.

- Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ←/→, um zu laufen. Halte sie fest, um zu beschleunigen (Spurt) und drücke sie in die entgegengesetzte Richtung, um zu bremsen.
- Wenn du in Bewegung bist, drücke sie nach ↓, um dich frei zu bewegen, während du wirbelst oder Gegner angreifst. Drücke den A-, B- oder X Knopf, um zu springen und den Spin Attack auszuführen.

- Halte den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↓, während du stehst und drücke dann den A-, B- oder X-Knopf, um zu wirbeln. Lasse den Knopf los, um den Spin Dash auszuführen.

Die weiteren Tastenfunktionen sowie die figurenspezifische Steuerung werden nicht in den Abschnitten der einzelnen Spiele erläutert, sondern nach ihrer Anwahl. Vor dem Start jedes Spiels wird eine entsprechende Erläuterung eingeblendet. Diese Angaben gelten nicht für Sonic 3D Flickies' Island und Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.

Spielstart

SPIELDATEIEN

Nachdem du im Titelbild START/PAUSE gedrückt hast, sucht das Spiel nach einer Systemdatei auf der Memory Card in Memory Card-Steckplatz A.
Wenn eine Sonic Mega Collection-Systemdatei mit Logs und anderen Daten gefunden wird, wird das Spiel die Daten laden und beim Speichern überschreiben. Wenn auf der Memory Card keine Systemdatei gefunden wird, kannst du entweder eine Datei anlegen und das Spiel starten - oder spielen ohne zu speichern.

Wenn keine Memory Card eingesteckt ist, wird ein Warnhinweis angezeigt. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um die Option zum "Wiederholen" oder "Fortsetzen ohne Speichern" anzuwählen und drücke den A-Knopf. Wenn auf der Memory Card kein Speicherplatz vorhanden ist, gibt es die zusätzliche Option "Memory Card verwalten". Wähle diese, um dich zum Hauptmenü zu begeben, um die Memory Card zu verwalten.

MEGA COLLECTION-MENÜ

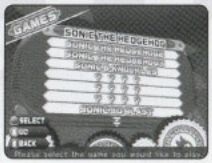
Menüsteuerung

START/PAUSE	SPIELSTART
Control Stick/digitales Steuerkreuz	AUSWAHL / BLÄTTERN
A-Knopf	AUSWAHL BESTÄTIGEN
B-Knopf	ABBRUCH / VORIGES MENÜ

Das erste Menü, in das du gelangst, ist das Sonic Mega Collection-Menü. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ←/→, um einen Menüpunkt auszuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

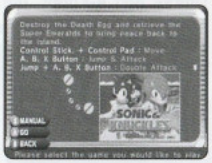
GAMES	Zugriff auf die Spiele.
MANUALS	Zugriff auf die Original-Handbücher.
OPTIONS	Hier können diverse Einstellungen vorgenommen werden.
EXTRAS	Sieh dir Videos, Bilder und Comics an.

SPIELMENÜ



Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz im Spielmenü nach ↑/↓, um eines der Spiele anzuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

- **REFERENZ-BILDSCHIRM**
  Der Referenz-Bildschirm wird angezeigt, wenn du einen Titel aus dem Spielmenü ausgewählt hast. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um alles ansehen zu können. Drücke den X-Knopf, um das Handbuch anzusehen, den A-Knopf, um das Spiel zu starten oder den B-Knopf, um ins Spielmenü zurückzukehren.



MANUALS / EXTRAS

(Handbücher / Extras)

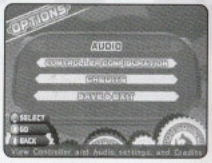
C-Stick	← : vorige Seite / → : nächste Seite
Control Stick/digitales Steuerkreuz	Menüauswahl / Bewegen
R-Taste	Zoom+
L-Taste	Zoom-
A-Knopf	Ok
B-Knopf	Zurück

Du kannst die digitalen Handbücher über den Referenz-Bildschirm oder direkt von der SONIC MEGA COLLECTION™ aus aufrufen. Bitte beachte, dass es sich um amerikanische Handbücher handelt, in denen das Mega Drive als Genesis™ bezeichnet wird.

Vom Extras-Menü aus kannst du den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓ drücken, um die Menüeinträge anzuwählen - und den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Die oben beschriebene Steuerung kannst du auch in den Bereichen "COMICS" und "ILLUSTRATIONS" benutzen.

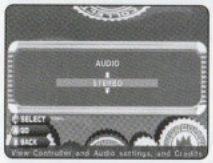
Comics gestellt von Archie Comic.

OPTIONS



Drücke im Optionsmenü den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um die Menüoptionen anzuwählen und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.
Um deine Einstellungen zu speichern, wähle "SAVE & EXIT"(Speichern & Ende) und drücke den A-Knopf. Drücke den B-Knopf, um ohne zu Speichern ins Sonic Mega Collection-Menü zurückzukehren.

- **Audio**



Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um "STEREO" oder "MONO" zu wählen und drücke den A-Knopf. Drücke den B-Knopf, um ins Optionsmenü zurückzukehren.

- **Controller Configuration**

Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓ und benutze den A-Knopf, um "DEFAULT 1" oder "DEFAULT 2" zu wählen oder eine eigene Steuerung zu erstellen. Wähle "EXIT" und drücke den A-Knopf oder drücke den B-Knopf, um ins Optionsmenü zurückzukehren. Alle Handbücher beziehen sich auf die DEFAULT 1-Konfiguration.

- **Sprachauswahl**

- **Credits**

Das Team von SONIC MEGA COLLECTION™ wird automatisch aufgelistet. Drücke den B-Knopf, um ins Optionsmenü zurückzukehren.

- **Save & Exit (Speichern & Ende)**

Speichert deine Einstellungen in der Systemdatei auf der Memory Card.

EXIT GAME

Während des Spiels (alle Titel) kannst du den Z-Knopf drücken, um das Spiel zu verlassen. Drücke dann den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓ und benutze den A-Knopf, um eine dieser Optionen zu wählen:
Exit: Bringt dich zum Mega Collection-Spielmenü zurück.
Game Title: Bringt dich zum Titelbild des aktuellen Spiels zurück.
Resume: Bringt dich zurück ins aktuelle Spiel.

GAME SCORE

Alle Gegner sind 100 Punkte wert. Dr. Robotnik am Ende einer Zone zu besiegen bringt 1.000 Punkte. Danach werden dir u.U. auch Zeit- und Ring-Boni gutgeschrieben.

- **ZEITBONUS**
  Dieser Bonus hängt von der Zeit ab, die du zum Abschließen des Acts benötigt hast.

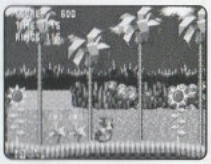
- **RINGBONUS**
  Dieser Bonus hängt von der Anzahl der Ringe ab, die du am Ende des Acts noch hast.

Diese Boni gibt es nicht in Sonic 3D Flickies' Island, Sonic the Hedgehog Spinball und Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.

SONIC THE HEDGEHOG™

Erstveröffentlichung 23/06/1991

Dr. Ivo Robotnik (alias Dr. Eggman), der verrückte Wissenschaftler, verwandelt unschuldige Tiere in bösartige Roboter! Hilf unserem Helden, seine Gegner zu besiegen, die hilflosen Tiere zu retten und Dr. Robotniks finstere Pläne zu durchkreuzen.



- **ZIEL DES SPIELS**
  Weiche Fallen und verrückten Robotern aus. Sprinte durch 6 gefährliche Zonen, die jeweils 3 Acts umfassen. Am Ende jedes dritten Acts wirst du Dr. Robotnik gegenüber stehen. Du hast 10 Minuten Spielzeit für jeden Act. Wenn du zu lang brauchst, erscheint die "TIME OVER"-Meldung, und du verlierst ein Leben.

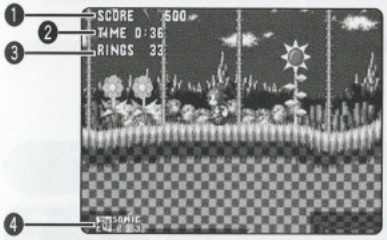
STEUERUNG / BESONDERHEITEN

Die folgenden Steuerungsoptionen gibt es nur in diesem Titel.

- Wenn du still stehst, drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um das Bild rauf und runter zu bewegen.
  (Dies geht nicht, wenn sich Sonic bereits ganz oben oder unten in einem Level befindet).

* Der auf Seite 5 erwähnte Spin Dash kann in diesem Spiel nicht genutzt werden.

DAS BILD IM SPIEL



1 Aktueller Punktestand
2 Vergangene Zeit
3 Anzahl Ringe
(*Blinkt wenn Null)
4 Restliche Leben

GEGENSTÄNDE

- **RINGE**
  Es wird nicht leicht, am Leben zu bleiben - doch wenn er fleißig Ringe sammelt, wird Sonic nicht verletzt, wenn er angegriffen wird. Erwischt ein Gegner Sonic, verliert Sonic all die Ringe, die er gesammelt hat. Wenn Sonic getroffen wird, während er keine Ringe hat, verliert er ein Leben.

- **LAMPENPFOSTEN**
  Wenn du einen Lampenpfosten berührst, werden deine Punkte und Zeit gespeichert. Wenn du es nicht schaffst, einen Act zu beenden, setzt du das Spiel beim letzten Lampenpfosten fort, den du berührt hast.

- **BESONDERE GEGENSTÄNDE**
  Zerschlage die Monitore mit einem Spin Attack, um besondere Gegenstände zu erhalten.

Super Ring: Gibt 10 Ringe auf einmal!

Schild: Verhindert, dass du Ringe verlierst, wenn du getroffen wirst - schützt aber nicht vor anderen Hindernissen.

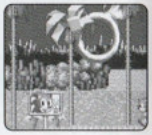
Power Sneaker: Macht dich superschnell!

1-Up: Gibt ein Extraleben.

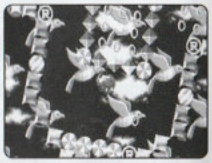
Unbesiegbar: Schützt dich für eine Weile vor gegnerischen Angriffen - aber nicht vor anderen Hindernissen.

GEHEIMZONE

Wenn du 50 Ringe am Ende eines Acts hast, kannst du die Geheimzone betreten, indem du dir den großen goldenen Ring schnappst.



Benutze den Spin Attack, indem du dich von farbigen Blocks in einen 360°-Labyrinth abprallen lässt. In jeder Geheimzone geht es darum, dir die Chaos Emeralds und so viele Ringe wie möglich zu schnappen, während du den Zielblöcken ausweichst.



Chaos Emeralds: Diese Edelsteine gibt es in 6 Farben: Gelb, Rosa, Blau, Grün, Rot und Weiß. In jeder Geheimzone gibt es einen - also hol' sie dir!

Torblock: Dies ist das Ende der Zone. Berühre ihn, und du landest mit leeren Händen in der vorigen Zone.

SPIELTIPPS

- Schnapp dir alle Ringe. Wenn du die Ringe mal verlierst, beeil dich, sie aufzusammeln, bevor sie verschwinden.
- Achte auf die Fallen. Sieh dir an, wie sie sich bewegen, um ihnen besser ausweichen zu können.
- Suche nach Möglichkeiten, Orte zu erreichen, die unerreichbar scheinen.
- Benutze den Spin Attack, um verstecke Gegenstände zu finden.
- Suche nach Geheimräumen.
- Denk an den Zeitbonus. Du hast keine Zeit zu verlieren!
- Schlage Gegner in schneller Folge für Bonuspunkte!
- Wenn du genug Ringe sammelst und Punkte machst, hast du vielleicht Glück und erhältst ein Continue, was 3 weitere Leben nach dem "GAME OVER" bedeutet. Drücke START/PAUSE, bevor der Timer im Continue-Menü Null erreicht, um das Continue zu nutzen.

SONIC THE HEDGEHOG 2™

Erstveröffentlichung 24/11/1992

Dr. Robotnik kehrt zurück - wieder will er die Weltherrschaft. Hilf Sonic und seinem Kumpel Miles "Tails" Prower (einem Fuchs) dabei, den wahnsinnigen Wissenschaftler davon abzuhalten, die Chaos Emeralds zu entdecken und seine ultimative Waffe, das "Death Egg", zu bauen.

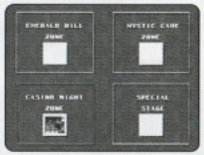
- **ZIEL DES SPIELS**
  Weiche den Fallen und Badniks aus, während du Sonic und Tails auf der Jagd nach Dr. Robotnik durch 10 Zonen leitest.
  Für jeden Act hast du 10 Spielminuten Zeit. Wenn du zu lang brauchst, erscheint die "TIME OVER"-Meldung, und du verlierst ein Leben.
  Im "1-Spieler-Modus" muss der Controller in die Anschlussbuchse für Controller 1 eingesteckt werden.

- **2-SPIELER-MODUS (SIMULTAN-MODUS)**
  Im 2-Spieler-Modus eifern Sonic und Tails darum, jeden Act so schnell wie möglich abzuschließen und dabei Punkte, Ringe und Super-Gegenstände zu sammeln. Das Spiel hat 3 Zonen (mit je 2 Acts) sowie eine Spezialstufe. Spieler 1 steuert Sonic oben im Bild durch die Zonen, Spieler 2 steuert Tails unten im Bild durch dieselben Zonen.

VOR DEM START

Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz im Titelbild nach ↑/↓, um entweder "1 PLAYER" (1 Spieler), "2 PLAYER VS" (2-Spieler-Duell) oder "OPTIONS" (Optionen) zu wählen und drücke START/PAUSE, um deine Wahl zu bestätigen. Wenn du "1 PLAYER" wählst, beginnt das Spiel, wenn du START/PAUSE drückst.

Wenn du "2 PLAYER" wählst, erscheint die Zonenauswahl. Benutze den Control Stick/das digitale Steuerkreuz, um eine der drei Zonen oder die Spezialstufe anzuwählen und drücke START/PAUSE, um das 2-Spieler-Duell zu starten.



Wenn du "OPTIONS" wählst, erscheint das Optionsmenü. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um "PLAYER SELECT," (Spielerwahl), "VS MODE ITEMS" (Duell-Gegenstände) oder "SOUND TEST" (Sound-Test) zu wählen und ←/→, um die Einstellungen oder die gewählten Sounds zu ändern.

PLAYER SELECT (Spielerwahl)	PLAYER SELECT (Spielerwahl)	SOUND TEST (Sound-Test)
Du kannst eine Partie für einen Spieler mit Sonic und Tails gemeinsam, oder Sonic und Tails jeweils allein spielen.	Wähle alle Arten von Gegenständen - oder ausschließlich den Teleporter für die Monitore im 2-Spieler-Duell.	Drücke den B-Knopf und ←/→, um einen Sound zu wählen und drücke den A- oder X-Knopf, um den Sound/die Musik abzuspielen.

Von den "PLAYER SELECT"- und "VS MODE ITEMS"-Optionen aus kannst du direkt START/PAUSE drücken, um das Spiel zu starten.

STEUERUNG / BESONDERHEITEN

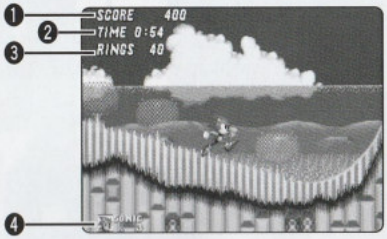
Die folgenden Steuerungsoptionen gibt es nur in diesem Titel.

- In der Metropolis Zone, benutze ←/→, um die Mutter am Gewinde zu drehen.

- In der Casino Night Zone, halte den A-, B- oder X-Knopf, um eine Feder niederzudrücken. Lass den Knopf los, um zu springen.

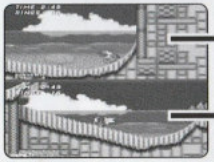
- Im 1-Spieler-Modus kann ein zweiter Spieler Tails mit Controller 2 steuern. Die von Tails gesammelten Ringe werden Sonic gutgeschrieben.

DAS BILD IM SPIEL



❶ **Aktueller Punktestand**
❷ **Vergangene Zeit**
❸ **Anzahl Ringe**
(*Blinkt wenn Null)
❹ **Restliche Leben**

*Bild im "1 PLAYER"-Modus.



SPIELER 1
SONIC

SPIELER 2
TAILS

*Geteiltes Bild im "2 PLAYER"-Modus.

GEGENSTÄNDE

- **RINGE**
  Wenn Sonic fleißig Ringe sammelt, wird er durch Angriffe nicht verletzt. Wenn Sonic getroffen wird, während er keine Ringe hat, verliert er ein Leben. Bei 100 und 200 Ringen gibt es jeweils ein Bonusleben. Die Ringe, die Tails sammelt, werden ebenfalls Sonic gutgeschrieben.

- **STERNPFOSTEN**
  Durch das Berühren eines Sternpfostens werden Punktestand und Zeit gespeichert. Wenn du ein Leben verlierst, kehrst du zum letzten Sternpfosten zurück, den du berührt hast.
  Wenn du einen Sternpfosten berührst, während du 50 oder mehr Ringe hast, dreht sich über ihm ein Kreis aus Sternen. Spring in ihn hinein, um eine Spezialstufe zu betreten (siehe unten).

- **BESONDERE GEGENSTÄNDE**
  Zerschlage die Monitore mit einem Spin Attack, um besondere Gegenstände zu erhalten.

Super Ring: Gibt 10 Ringe auf einmal!

Power Sneaker: Macht dich superschnell!

1-Up: Gibt ein Extraleben.

Unbesiegbar: Schützt dich für eine Weile vor gegnerischen Angriffen - aber nicht vor anderen Hindernissen.

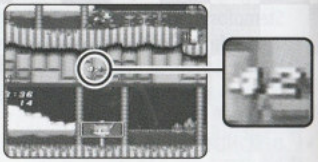
Schild: Verhindert, dass du Ringe verlierst, wenn du getroffen wirst - schützt aber nicht vor anderen Hindernissen.

SPEZIALSTUFE

Dies ist deine Chance, einen Chaos Emerald zu ergattern. Renn über die Rutsche und schnapp dir so viele Ringe wie möglich. Weiche den Bomben aus, um im Rennen zu bleiben. Wenn du die Stufe abschließt, erhältst du einen Chaos Emerald und kehrst zum Sternpfosten zurück.

2-SPIELER-DUELL

Tritt gegen einen Freund an. Findet heraus, wer den Act in der kürzeren Zeit beendet. Wenn ein Spieler den Act beendet, beginnt für den anderen ein Countdown. Er muss es ebenfalls innerhalb von 60 Sekunden schaffen.



- **BESONDERE ITEMS**
  Zerschlage die Monitore, um geheimnisvolle Spezialgegenstände zu bekommen. Welcher es ist, siehst du erst, wenn er erscheint.

Das Gesicht, das du auf den 1-Ups siehst gibt an, wer das Bonusleben erhält - unabhängig davon, wer es findet.

Sei vorsichtig, wenn du Robotniks Gesicht siehst! Durch es verlierst du all deine Ringe.

Wenn "Teleportation Only" (Nur Teleporter) im Optionsmenü des Spiels angewählt ist, tauschen Sonic und Tails die Plätze, wenn ein Monitor zerstört wird.

SPIELTIPPS

- Spring auf Hebel, hänge dich an Lianen und benutz den Spin Attack, um versteckte Gegenstände zu finden.
- Bewege dich in der Spezialstufe nicht zu schnell, um keinen der Ringe zu verpassen!
- Konzentriere dich im 2-Spieler-Duell auf deinen eigenen Bildschirm. Unabhängig von deiner Zeit kannst du immer durch das Sammeln von Ringen und Gegenständen für deine Punktzahl gewinnen.
- Alle 100.000 Punkte erhältst du ein Continue. Drücke nach dem Game Over im Continue-Menü START/PAUSE bevor die Zeit abläuft, um dein Spiel fortzusetzen.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Erstveröffentlichung. 24/01/1994

Dr. Robotniks "Death Egg" ist auf der schwebenden Insel abgestürzt und kann nicht wieder starten. Nur mit der Kraft der Chaos Emeralds kann er sein Schiff reparieren. Um sie zu bekommen, täuscht er den Wächter Knuckles the Echidna. Er überzeugt ihn davon, dass Sonic und Tails seine Gegner sind ...

- **ZIEL DES SPIELS**
  Weiche Badniks und Knuckles' Fallen aus, sammle Ringe und entdecke Chaos Emeralds, während du Sonic und seinen Freund Tails auf der Suche nach dem verrückten Wissenschaftler durch 6 unterschiedliche Zonen führst.

- **2-SPIELER-MODI (SIMULTAN-WETTBEWERBE)**
  Alle Spieler können Sonic, Tails oder Knuckles steuern und im Modus mit geteiltem Bild gegeneinander antreten. Die Figuren werden zu Beginn des Spiels ausgewählt. Es gibt fünf 2-Spieler-Zonen, und in jeder gibt es fünf Abschnitte zu bewältigen.

VOR DEM START

Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz im Titelbild nach ↑/↓, um entweder "1 PLAYER" oder "COMPETITION" zu wählen und drücke START/PAUSE, um deine Auswahl zu bestätigen.

Nach der Auswahl von "1 PLAYER" im Titelbild erscheint das Speichermenü, wenn eine Memory Card eingesteckt ist. Über dieses Menü kannst du bis zu 6 Spielstände speichern. Jeder dieser Spielstände wird in einem eigenen Fenster angezeigt.

Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz in diesem Menü nach ←/→, um ein Fenster zu wählen. Um ein neues Spiel zu starten, wähle ein Fenster, in dem "NEW" steht und benutze ↑/↓, um deine Figur zu wählen. Wenn Controller 2 angeschlossen ist, wähle Sonic und Tails für den 2-Spieler-Modus.

Um zu spielen ohne zu speichern, wähle das "NO SAVE"-Fenster an.
Um eine Spieldatei zu löschen, wähle Dr. Robotnik ganz rechts und drücke den B- oder X-Knopf oder START/PAUSE. Bestätige dann, welchen Spielstand du löschen möchtest.
Wenn du ein Spiel abschließt und alle Chaos Emeralds sammelst, kannst du Spiele in jeder beliebigen Zone starten, indem du den Control Stick/das digitale Steuerkreuz im betreffenden Fenster nach ↑/↓ drückst.

Drücke den A-Knopf, um ins Titelbild zurückzukehren.

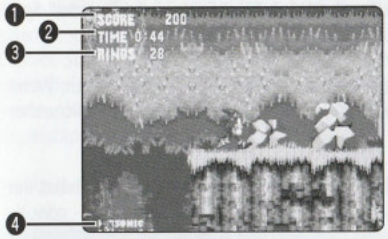
- **SPEICHERN VON SPIELSTÄNDEN**
  Um Spieldaten von Sonic the Hedgehog 3 zu speichern, drücke den Z-Knopf während des Spiels, und wähle "Save & Exit".

STEUERUNG / BESONDERHEITEN

Die folgenden Steuerungsoptionen gibt es nur in diesem Titel.

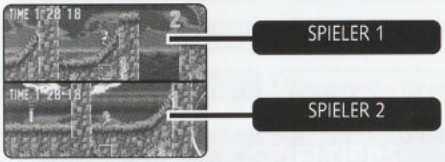
- Drücke den A-, B- oder X-Knopf, während Sonic springt, um kurzzeitig ein Schild zu aktivieren.
- Drücke den A-, B- oder X-Knopf zweimal, um Tails fliegen oder schwimmen zu lassen. Benutze diese Funktion, um Sonic aus Gefahren oder an sonst unerreichbare Orte zu bringen.

DAS BILD IM SPIEL



1. **Aktueller Punktestand**
2. **Vergangene Zeit**
3. **Anzahl Ringe**
   (*Blinkt wenn Null)
4. **Restliche Leben**

*Bild im "1 PLAYER"-Modus.



* Geteiltes Bild im "COMPETITION"-Modus

GEGENSTÄNDE

- **RINGE**
  Wenn Sonic fleißig Ringe sammelt, wird er durch Angriffe nicht verletzt. Wenn Sonic getroffen wird, während er keine Ringe hat, verliert er ein Leben. Die Ringe, die Tails sammelt, werden ebenfalls Sonic gutgeschrieben, wodurch du Bonusleben erhalten kannst.

- **STERNPFOSTEN**
  Durch das Berühren eines Sternpfostens werden Punktestand und Zeit gespeichert. Wenn du ein Leben verlierst, kehrst du zum letzten Sternpfosten zurück, den du berührt hast. Wenn du einen Sternpfosten berührst, während du 50 oder mehr Ringe hast, dreht sich über ihm ein Kreis aus Sternen. Spring in ihn hinein, um eine Spezialstufe zu betreten (siehe S. 23)..

- **BESONDERE GEGENSTÄNDE**
  Zerschlage die Monitore mit dem Spin Attack, um besondere Gegenstände zu erhalten.

Super-Ring: Bringt 10 Ringe auf einmal!

Unbesiegbarkeit: Schützt dich für einen kurzen Zeitraum vor Badniks. Andere Objekte können dir dennoch schaden.

Flammenschild: Schützt vor Feuerangriffen. Wenn du in die Luft springst und den A-, B- oder X-Knopf drückst, führt Sonic einen Feuerball-Spin Dash mitten in der Luft aus.

Wasserschild: Mit diesem Schild kann Sonic unter Wasser atmen. Wenn du springst und den A-, B- oder X-Knopf drückst, springt Sonic umher wie ein Ball.

Blitz-Schild: Verwandelt Sonic in einen Ringmagneten und schützt ihn vor elektrischen und Energiekugel-Angriffen. Drücke den A-, B- oder X-Knopf in der Luft, um einen Doppelsprung auszuführen.

Power Sneaker: Macht dich superschnell!

1-Up: Bringt dir ein Extraleben.

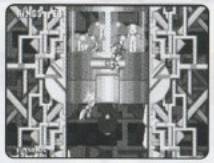
Robotnik: ACHTUNG! Richtet denselben Schaden wie ein Badnik-Angriff an!

SPEZIALSTUFE

In jedem Act befindet sich ein versteckter Raum mit einem riesigen Ring. Spring in den Ring, um zur Spezialstufe teleportiert zu werden. Das ist deine Chance, einen Chaos Emerald zu ergattern. Sammle die blauen Kugeln und weiche den roten aus. Wenn du alle blauen Kugeln eingesammelt hast, erscheint ein Chaos Emerald.

BONUSSTUFE

Um in die Bonusstufe zu gelangen, sammle 50 oder mehr Ringe in einem Act, berühre einen Sternpfosten und springe in die Sterne, die dann erscheinen. In der Bonusstufe kannst du 1-Ups, besondere Gegenstände und Ringe erhalten, indem du am Knopf des Automaten drehst.



DUELL-SPIELE

Wenn du im Titelbild "COMPETITION" gewählt hast, gelangst du in das Duell-Auswahlmenü. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um eine Option auszuwählen, und nach ←/→, um auszuwählen, ob du mit oder ohne besondere Gegenstände spielen möchtest.

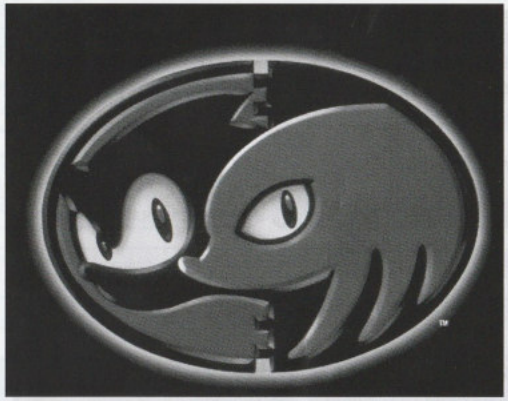
Drücke den A-Knopf, um ins vorige Menü zurückzukehren.

GRAND PRIX MODE	Ein Rennen durch alle 5 Zonen.
MATCH RACE	Ein Rennen durch eine Zone.
TIME ATTACK	Übungsmodus für einen Spieler.

SPIELTIPPS

- Suche nach geheimen Bereichen. Wände mit verschiedenen Mustern können manchmal mit einem Spin Dash-Angriff durchbrochen werden.
- Bereite dich auf Reisen unter Wasser vor. Spring auf große Luftblasen um zu atmen. Wenn du zu lang im Wasser bleibst, verlierst du ein Leben. Der Wasserschild lässt Sonic so lange unter Wasser atmen, bis er zerbricht.
- Spring auf die Endmarkierungen jedes Acts zu. So erhältst du womöglich ein Power-Up.
- Achte darauf, dass Tails während des Spiels nicht in Gängen oder Fallen hängen bleibt. Er sollte so schnell es geht Sternpfosten aktivieren und Spezialstufen betreten.
- Einige Fallen nutzen Sonics hohes Tempo - und aus einigen gibt es kein Entrinnen. Wenn Sonic blinkt, sollte er sich nicht zu schnell bewegen.

SONIC & KNUCKLES



Erstveröffentlichung..... 18/10/1994

Nach der Zerstörung von Robotniks "Death Egg" ist Sonic entschlossen, die auf der schwebenden Insel versteckten Emeralds zu finden. Doch Knuckles ist ebenso entschlossen, ihn davon abzuhalten. Und wer stoppt Robotnik, während die beiden gegeneinander kämpfen?

- **ZIEL DES SPIELS**
  Hilf Sonic oder Knuckles Ringe zu sammeln, Badniks auszuweichen und Fallen zu entkommen, während Dr. Robotnik erneut versucht, die Herrschaft über die Welt an sich zu reißen. Du hast 10 Minuten Spielzeit, um jeden Act abzuschließen. Wenn du länger brauchst, erscheint die "TIME OVER"-Meldung und du verlierst ein Leben.

TITELBILD

Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um "SONIC" oder "KNUCKLES" zu wählen und drücke START/PAUSE, um das Spiel zu starten.

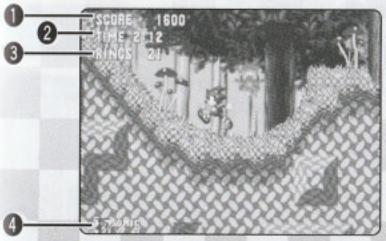
STEUERUNG / BESONDERHEITEN

Die folgenden Steuerungsoptionen gibt es nur in diesem Titel.

- Drücke den A-, B- oder X-Knopf während Sonic springt, um kurzfristig ein Schild zu aktivieren.
- Halte den A-, B- oder X-Knopf während Knuckles springt, um durch die Luft zu gleiten. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ←/→, um die Richtung zu bestimmen. Auf diese Weise kann er auch Gegner angreifen.

- Knuckles kann Wände erklimmen, indem er auf eine vertikale Oberfläche zuspringt und den A-, B- oder X-Knopf drückt, um sich festzuhalten. Drücke dann den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um zu klettern und den A-, B- oder X-Knopf, um abzuspringen.

DAS BILD IM SPIEL



❶ **Aktueller Punktestand**
❷ **Vergangene Zeit**
❸ **Anzahl Ringe**
(*Blinkt wenn Null)
❹ **Restliche Leben**

GEGENSTÄNDE

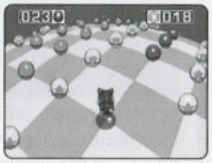
- **RINGE**
  Wenn Sonic fleißig Ringe sammelt, wird er durch Angriffe nicht verletzt. Wenn Sonic getroffen wird, während er keine Ringe hat, verliert er ein Leben. Für 100 Ringe gibt es ein Bonusleben. Für 50 Ringe in einem 3D-Level oder einer Bonusstufe gibt es ein Continue (siehe unten und S. 27).

- **STERNPFOSTEN**
  Durch das Berühren eines Sternpfostens werden Punktestand und Zeit gespeichert. Wenn du ein Leben verlierst, kehrst du zum letzten Sternpfosten zurück, den du berührt hast. Wenn du einen Sternpfosten berührst, während du 50 oder mehr Ringe hast, dreht sich über ihm ein Kreis aus Sternen. Spring in ihn hinein, um eine Bonusstufe zu betreten (siehe unten).

- **BESONDERE GEGENSTÄNDE**
  Zerschlage die Monitore mit dem Spin Attack, um Power-Ups zu bekommen. Details zu den besonderen Gegenständen dieses Spiels findest du im entsprechenden Abschnitt über Sonic the Hedgehog 3 (Seite 22).

3D-BONUSSTUFE

In jedem Act befindet sich ein versteckter Raum mit einem riesigen goldenen Ring. Springe in den Ring, um in die 3D-Bonusstufe teleportiert zu werden. Hier hast du die Chance, einen Chaos Emerald zu bekommen.



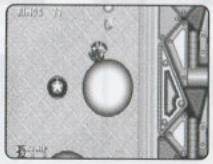
Sammle die blauen Kugeln und weiche den roten aus. Suche nach quadratischen Formationen blauer Kugeln. Wenn du dir nur die Kugeln entlang des Randes schnappst, verwandeln sich alle inneren Kugeln in Ringe. Wenn du alle blauen Kugeln eingesammelt hast, ist der Chaos Emerald dein. Sammle in dieser Stufe 50 Ringe, um ein Continue zu erhalten.

BONUSSTUFE

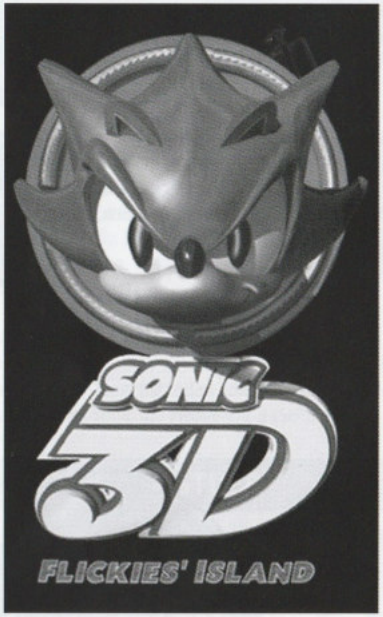
Sammle 50 Ringe, aktiviere einen Sternpfosten und spring in die Sterne, um in eine Bonusstufe zu gelangen. Es hängt von der Anzahl der Ringe, die du gesammelt hast ab, in welche Stufe du gelangst.

SPIELTIPPS

- **GLOWING SPHERES STAGE ('GLÜHENDE KUGELN'-STUFE)**
  Sonic wird in eine magnetische Kugel gesteckt. Rolle dich an die Spitze. Benutze die Flipper und achte auf das Kraftfeld, das sich von unten nähert!



- **SLOT MACHINE STAGE ('SPIELAUTOMAT'-STUFE)**
  Sammle Ringe, wenn die Walzen sich drehen. Spring auf die Mitte zu, um in der Stufe zu bleiben.



Erstveröffentlichung. 07/11/1996

Sonic reist nach Flicky Island - und findet heraus, dass Dr. Robotnik die geheimnisvollen, Flickies genannten Vögel in teuflische Roboter verwandelt hat! Hilf Sonic bei der Rettung seiner Freunde und durchkreuze die teuflischen Pläne des wahnsinnigen Wissenschaftlers.

- **ZIEL DES SPIELS**
  Besiege deine Gegner und rette die Flickies, indem du sie durch die großen Ringe in ihre eigene Dimension zurückbringst! Spring auf einen Roboter oder benutze den Spin Dash, um den Flicky in seinem Inneren zu befreien. Sobald du sie befreit hast, laufe an ihnen vorbei, um ihre Aufmerksamkeit zu wecken. Von da an werden sie dir treu folgen. Gib gut auf sie Acht, denn sie zerstreuen sich, wenn Sonic angegriffen wird.

VOR DEM STAR

- **OPTIONSMENÜ**
  Drücke im Titelbild START/PAUSE, um das Optionsmenü anzeigen zu lassen. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um "START", "CONTROL" oder "SOUND TEST" anzuwählen und bestätige deine Wahl mit START/ PAUSE.

STEUERUNG

Im "CONTROL"-Menü legst du die Steuerung des Spiels fest. Drücke den B- oder X-Knopf, um zwischen den beiden Einstellungen hin- und herzuschalten. Drücke START/PAUSE, um deine Wahl zu treffen.
Beachte, dass die Knöpfe ("A", "B" und "C") für die MEGA DRIVE™-Knöpfe stehen, und nicht für die Knöpfe des NINTENDO GAMECUBE CONTROLLERS (siehe S. 6 - Controller-Konfiguration).

SOUND TEST

Wähle "SOUND TEST" und höre dir die BGM (Musik) und SFX (Effekte) des Spiels an. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um "BGM" oder "SFX" zu wählen, nach ↑/↓, um eine Musik/einen Effekt zu wählen und drück den B- oder X-Knopf, um deine Auswahl zu starten. Drücke den A-Knopf, um deine Auswahl anzuhalten.

START

Wähle "START" und drück START/PAUSE, um das Spiel zu starten.

- **PROLOG**

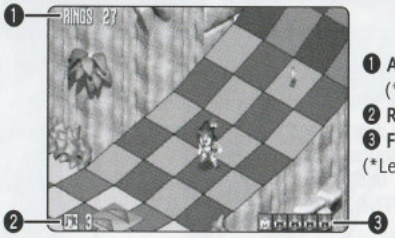
Wenn du das Spiel startest, wird der Prolog gezeigt. Drücke den A-Knopf, um zur nächsten Szene zu springen. Drücke START/PAUSE, um den Prolog zu überspringen und Zone 1 anzugehen.

STEUERUNG / BESONDERHEITEN

Die folgenden Steuerungsoptionen gibt es nur in diesem Titel.

- Drücke den B- oder X-Knopf, um zu springen und den Spin Attack auszuführen.
- Halte den Control Stick/das digitale Steuerkreuz, um dich schneller zu bewegen. Steuere in die Gegenrichtung, um scharf zu bremsen.
- Wenn du stehst, halte den A-Knopf, um zu wirblen - und lass ihn los, um einen Spin Dash auszuführen.
- Wenn du dich bewegst, drücke den A-Knopf, um dich während des Wirbelns frei umherzubewegen und Gegner anzugreifen.

DAS BILD IM SPIEL



❶ **Anzahl Ringe**
(*Blinkt wenn Null)
❷ **Restliche Leben**
❸ **Flicky-Zähler**
(*Leuchtet bei Fund auf)

ROBOTER & FLICKIES

Spin Attack oder Spin Dash auf einen Roboter (oben) zerbrechen den Roboter und befreien den in ihm gefangenen Flicky. Wenn du den Flicky befreit hast, musst du an ihm vorbeilaufen. Der Flicky wird Sonic dann treu folgen. Wenn Flickies Sonic folgen, können sie ihm helfen, an Gegenstände heranzukommen.
Wenn Sonic von einem Roboter getroffen wird, fliehen die bereits gesammelten Flickies. Du musst sie dann erneut einsammeln.

GEGENSTÄNDE

- **RINGE**
  Sammle Ringe, um dich vor deinen Gegnern zu schützen und deine Punktzahl zu erhöhen. Ab 50 Ringen hast zu Zugang zu Knuckles' und Tails' Bonusstufen.

- **BESONDERE GEGENSTÄNDE**
  Zerschlage die Monitore mit dem Spin Attack, um besondere Gegenstände zu bekommen.

Super-Ringe: Bringen dir 10 Ringe auf einmal!

Schilde: Blaue Schilde schützen vor normalem und elektrischem Schaden. Rote Schilde schützen vor normalem und Feuerschaden. Goldene Schilde schützen vor gegnerischen Angriffen und ermöglichen Sonic Blast Attacks! Drücke den Sprungknopf zweimal, um auf Gegner zuzusteuern!

Sonic-Icons / Extraleben: Sammle 10 Icons, um ein Continue zu bekommen. Bonusleben gibt es in den Monitoren oder den Bonusstufen, wenn du alle 7 Chaos Emeralds hast.

- **FEDERN UND TRANSPORTER**

Benutze Federn, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Du kannst über den Federn auch Ringe und Sonic-Icons sammeln.

Transporter bringen Sonic im Level rauf und runter. Benutze den Spin Dash, um einige der Transporter zu aktivieren.

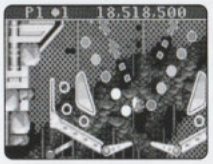
- **CHAOS EMERALDS**
  Wenn du 50 oder mehr Ringe hast, finde Tails oder Knuckles, und sie werden dich in eine Bonusstufe transportieren, in der du die Chaos Emeralds finden kannst.

- **DIMENSIONSRINGE**
  Spring und greif dir den roten Teil eines Dimensionsrings, wann immer Sonic einen oder mehr Flickies hat. Hierdurch werden sie zurück in ihre Dimension transportiert, wo die sicher sind.

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

Erstveröffentlichung. 15/11/1993

Der wahnsinnige Forscher Dr. Robotnik verwandelt wieder einmal die Tiere von Mobius in Roboter - diesmal benutzt er hierzu die Veg-O-Fortress. Nur Sonic kann das Flipper-Verteidigungssystem durchbrechen, die Tiere befreien, die Emeralds einsammeln und Robotnik stoppen.



- **ZIEL DES SPIELS**
  Benutze Sonic als Flipperkugel. Arbeite deinen Weg durch die Veg-O-Fortress. Entdecke verborgene Durchgänge, sammle Emeralds und weiche tödlichen Fallen aus. Bis zu vier Spieler können sich abwechseln und Sonic durch dieses aufregende Abenteuer steuern.

VOR DEM START

- **TITELBILD**

Drücke im Titelbild den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um entweder "START" oder "OPTIONS" zu wählen und drücke START/PAUSE, um deine Auswahl zu bestätigen.
Für Mehrspieler-Partien (abwechselnd) ändere die Spielerzahl unter "OPTIONS."".

- **OPTIONSMENÜ**
  Drücke im Optionsmenü den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um die verschiedenen Optionen anzuwählen. Benutze ←/→, um Einstellungen zu verändern und drücke START/PAUSE, um ins Spielmenü zurückzukehren und dein Spiel zu beginnen.

Beachte, dass die Knöpfe ("A", "B" und "C") für die FLIPPER die MEGA DRIVE™-Knöpfe wiedergeben, nicht die des NINTENDO GAMECUBE Controllers (siehe S. 5, Controller-Konfiguration).

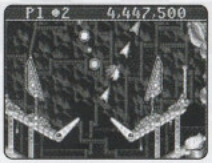
STEUERUNG / BESONDERHEITEN

Die folgenden Steuerungsoptionen gibt es nur in diesem Titel.

START/PAUSE	SPIELPAUSE
←/→	SONIC STEUERN
A- / B- / X-Knopf	SPRUNG (VOM BODEN AUS)
↓ dann A- / B- / X-Knopf	SPIN DASH
B-Knopf	LINKER FLIPPER
A-Knopf	RECHTER FLIPPER
X-Knopf	BEIDE FLIPPER
A- + B- + X-Knopf	TILT SHAKE (BONUSRUNDE)

Wenn Sonic fliegt, kannst du ihn mit dem Control Stick/digitalen Steuerkreuz nach links und rechts bewegen, um ihn besser zu positionieren.

DAS BILD IM SPIEL



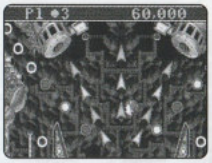
Im Statusbalken oben im Bild werden die folgenden Informationen angezeigt.

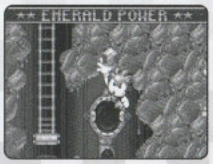
Spielernummer und Leben: Zeigt den aktuellen Level, wer gerade spielt und die Zahl der restlichen Leben. Sonic startet mit 3 Leben. Wenn du 20.000.000 Punkte erreichst, erhältst du ein Extraleben.
Emeralds: Zeigt, wie viele Emeralds noch in jedem Level sind und wie oft ein Hindernis noch getroffen werden muss, bis es den Weg zum Emerald freigibt.
Dringende Anweisungen: Auf diese Anweisungen muss schnell reagiert werden!
Erfolgte Loops: Zeigt, wie viele Loops du abgeschlossen hast.
Punkte: Zeigt deinen aktuellen Punktestand.
Endsumme und Boni: Zeigt die Gesamtpunkte für Loops, Ringe und Zeit am Ende eines Levels.
Sonic-Status: "Too Baaad", wenn du es noch Mal probieren darfst.

SPIELSTRATEGIE

In jedem Level gibt es eine Reihe von Chaos Emeralds zu sammeln, bevor du gegen den Bossroboter antreten und den Level beenden kannst. Eine Reihe von Durchgängen und anderen Hindernissen stehen zwischen dir und den Emeralds. Diese können nur durch das Umlegen versteckter Schalter geöffnet werden - und durch wiederholte Angriffe von Sonic.

Folge den im Hintergrund erscheinenden Anweisungen, damit du die richtigen Ziele triffst.





Wenn alle Hindernisse aus dem Weg sind, folge dem Pfad, um die Emeralds zu finden.

Wenn du alle Emeralds beisammen hast, muss Sonic den Levelboss besiegen.

BONUSRUNDEN

Am Ende jedes Levels gibt es eine Bonusrunde. Hierbei handelt es sich um einen Flipper - du hast drei Kugeln.

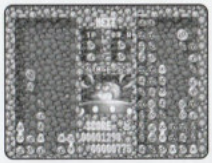
SPIELTIPPS

- Starte Sonic, indem du beide Flipper gemeinsam betätigst - mit dem X-Knopf. Dies ist eine sichere und einfache Taktik für Anfänger.
- Achte auf Lichter und Pfeile im Hintergrund, die dir wichtige Ziele und Routen zeigen.
- Fang Sonic mit den Flippern auf, indem du sie hochhältst, wenn er auf sie zukommt. So kannst du besser zielen.
- Um gerade nach oben zu schießen, betätige den Flipper, wenn sich Sonic in der Nähe des Flippergelenks befindet. Wenn du ihn in einem Winkel abschießen willst, lass ihn zuerst in Richtung der Spitze des Flippers rollen.
- Achte auf die Anzeige oben. Dort erhältst du weitere Tipps und Hinweise!

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE™

Erstveröffentlichung 29/11/1993

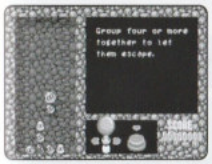
Dr. Robotnik verwandelt die freundlichen Bewohner von Beanville in teuflische kleine Roboter, die helfen sollen, Musik und Spaß endgültig vom Planeten Mobius zu tilgen. Gruppiere die Bohnen, hilf ihnen bei der Flucht und arbeite dich durch deine Gegner hindurch.



- **ZIEL DES SPIELS**
  Lass die Bohnen verschwinden, indem du jeweils vier gleichfarbige Bohnen zueinander ordnest. Greife deine Gegner mit Kettenreaktionen an - und nimm dich vor ihren Gegenangriffen in Acht! Die Bohnen stürzen in Paaren von der Decke des Verlieses herab. Wenn sich zwei Bohnen derselben Farbe berühren, verbinden sie sich. Wenn sich vier oder mehr Bohnen verbinden, verschwinden sie aus dem Verlies. Ordne die Bohnen in Gruppen während sie fallen, damit es unten nicht zu viele werden.

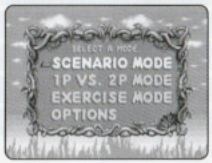
VOR DEM START

- **DEMO**



Warte im Titelbild einige Sekunden. Dann erklärt Dr. Robotnik seine Ziele. Danach folgt eine Demonstration des Spiels. Drücke START/PAUSE, um zum Titelbild zurückzukehren.

- **SPIELMENÜ**



Drücke im Titelbild START/PAUSE, um das Spielmenü aufzurufen. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um die verschiedenen Menüeinträge anzuwählen und drücke den A-, B- oder X-Knopf oder START/PAUSE, um deine Auswahl zu bestätigen.

SCENARIO MODE	Hier spielst du gegen Robotniks fiese Roboter!
1P VS. 2P MODE	Simultanmodus gegen einen Freund!
EXERCISE MODE	Übungsmodus gegen die Uhr.
OPTIONS	Hier kannst du diverse Einstellungen vornehmen.

OPTIONS

Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz im Optionsmenü nach ↑/↓, um die verschiedenen Optionen anzuwählen. Benutze ←/→, um die Einstellungen zu ändern und drück START/PAUSE, um ins Spielmenü zurückzukehren und dein Spiel zu starten.

- **CONTROLLER-BELEGUNG**
  Hier kannst du die Steuerung umbelegen.
  Beachte, dass die Knöpfe ("A", "B" und "C"), die hier angezeigt werden, für die MEGA DRIVE™-Knöpfe stehen, nicht für die Knöpfe des NINTENDO GAMECUBE Controllers (siehe S. 5, Controller-Konfiguration).

- **VS. COM LEVEL**
  Stellt den Schwierigkeitsgrad für den Szenario-Modus ein.

- **1P VS 2P MODE**
  Legt die Anzahl der Spiele bei 2-Spieler-Duellen fest.

- **SAMPLING**
  Schalter für die Sampling-Soundeffekte.

- **INPUT TEST**
  Testoption für die Controller-Knöpfe.

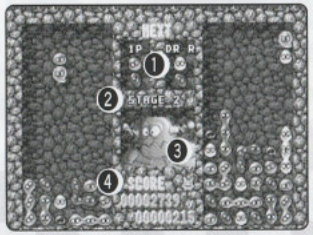
STEUERUNG

Die folgende Steuerung ist in allen drei Modi gleich.

START/PAUSE	SPIELPAUSE
←/→	BOHNEN BEWEGEN
↓	BOHNEN BESCHLEUNIGEN
A-Knopf	GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DREHEN
B- / X-Knopf	IM UHRZEIGERSINN DREHEN

DAS BILD IM SPIEL

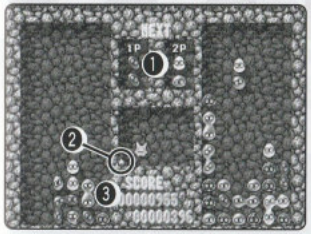
- **SZENARIO-MODUS**
  Im Szenario-Mods erscheint dein Verlies links im Bild, während das deines Gegners rechts im Bild erscheint.



❶ **Nächstes Bohnenpaar**
❷ **Aktueller Level**
❸ **Gegner**
Am Ausdruck deines Gegners siehst du, wie du vorankommst.
❹ **Punkteanzeigen**
Oben: deine, unten: Gegner

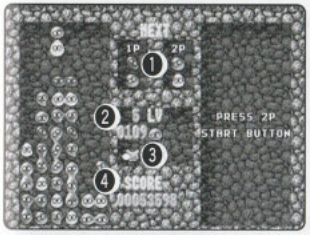
*Beachte, dass dein Verlies rechts im Bild erscheint, wenn du mit dem Controller in Anschlussbuchse für Controller 2 spielst.

- **1P VS 2P MODE**
  Im Duell-Modus befindet sich das Verlies von Spieler 1 auf der linken Seite, das von Spieler 2 auf der rechten Seite.



❶ **Nächstes Bohnenpaar**
❷ **Gewonnene Spiele**
Links: Spieler 1
Rechts: Spieler 2
❸ **Punkteanzeigen**
Oben: Spieler 1, unten: Spieler 2

- **EXERCISE MODE**
  Im Übungsmodus sieht Spieler 1 sein Verlies auf der linken, Spieler 2 sein Verlies auf der rechten Seite.



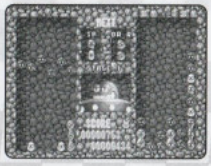
❶ **Nächstes Bohnenpaar**
❷ **Aktueller Level**
Links: Spieler 1, rechts: Spieler 2
❸ **Hilfsbohne**
Fällt von Zeit zu Zeit ins Verlies, um dir zu helfen.
❹ **Punkteanzeigen**
Oben: Spieler 1, unten: Spieler 2

BOHNEN

Verbinde 4 oder mehr Bohnen einer Farbe, um sie aus dem Verlies verschwinden zu lassen. Du kannst sie horizontal, vertikal oder in Haufen verbinden.
Wenn du ein Bohnenpaar horizontal auf eine unebene Fläche fallen lässt, trennen sich die Bohnen, und die frei hängende Bohne fällt, bis sie Grund erreicht.

Das Falltempo der Bohnen kann sich sehr plötzlich immens erhöhen - auch in niedrigen Levels. Da heißt es: Ruhe bewahren! Dies hält nur für kurze Zeit an.

- **FLÜCHTIGE BOHNEN**
  Flüchtige Bohnen fallen immer dann in das Verlies deines Gegners, wenn du eine Gruppe Bohnen hast verschwinden lassen. Flüchtige Bohnen lassen sich keiner Farbe zuordnen. Sie verschwinden nur gemeinsam mit benachbarten Bohnen.



DR.ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Am oberen Rand deines Verlieses erhältst du vorab eine Warnung mit der Menge flüchtiger Bohnen, die auf die zukommt (siehe unten).

Eine kleine durchsichtige Bohne: Eine flüchtige Bohne.

Eine große durchsichtige Bohne: Sechs flüchtige Bohnen.

Eine große rote Bohne: Dreißig flüchtige Bohnen und viel Ärger.

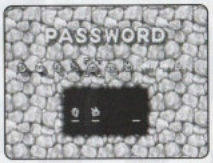
Je größer die Anzahl der Bohnen, die verschwindet (insbesondere in Kettenreaktionen), desto mehr flüchtige Bohnen bekommt dein Gegner ab!

PUNKTE

- Du erhältst Punkte, wenn Bohnen verschwinden. Je größer die Kettenreaktion, desto mehr Bonus gibt es!
- Du bekommst auch Punkte, wenn du die Bohnen in deinem Verlies schneller fallen lässt.
- Wenn du eine Runde im Szenario-Modus innerhalb eines gewissen Zeitrahmens beendest (normalerweise 110 Sekunden), erhältst du einen speziellen Zeitbonus für jede übrige Sekunde.

Wenn du am Ende deines Spiels einen Rekord aufgestellt hast, kannst du deine Initialen eintragen. Drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ↑/↓, um die Buchstaben anzuwählen und drücke den A-, B- oder X-Knopf, um zum nächsten von den drei Buchstaben zu springen. Benutze ←, um Fehler zu korrigieren.

PASSWORT



Wenn du eine Stufe im Szenario-Modus abschließt, erscheint ein Passwort. Mit diesem Passwort kannst du zukünftige Spiele vom jeweils nächsten Level aus starten. Wähle hierzu zuerst den Szenario-Modus im Spielmenü und wähle dann "CONTINUE". Wenn der Passwort-Bildschirm angezeigt wird, drücke den Control Stick/das digitale Steuerkreuz nach ←/→, um den Bohnentyp zu markieren, der in die Lücke soll. Drücke dann den B- oder X-Knopf, um die Bohne in das Passwort einzufügen. Drücke den A-Knopf oder wähle den Löschpfeil, um Fehler auszubessern. Wenn du mit der Eingabe des Passwortes fertig bist, drücke START/PAUSE oder wähle END und drücke den B- oder X-Knopf. Wenn das eingegebene Passwort ungültig ist, wird ein Fehlerton gespielt.

CREDITS

SEGA EUROPE, LTD.

COO Sega Europe
NAOYA TSURUMI

Director of Product Development
KATS SATO

Localization Producer
KUNIYO MATSUMOTO

European Product Manager
MAT QUAECK

Senior Producer
MATT O'DRISCOLL

Technical Producer
ELLIOT MARTIN

Commercial Manager
MARK HORNEFF

Localization team
BRIGITTE NADESAN (FR)
GIUSEPPE RIZZO (IT)
MARTA LOIS GONZALEZ (ES)
EVA BACKMANN (DE)

SOE QA
ROY BOATENG
DARIUS SADEGHIAN
DAVID SMITH
CHRIS GEILES
PAUL JOSEPH
MARCUS JOSEPH

INFOGRAMES EUROPE

Infogrames London
LARRY SPARKS
MATT WOODLEY
JON BROOKE
VANESSA BLASIN
JAKE TOMBS
PAULINE NAM
DANIEL WARRINGTON
PETER THORNE

Infogrames Lyon
ETIENNE PIQUET-GAUTHIER
EMMANUELLE TAHMAZIAN
VINCENT HATTENBERGER
JENNY CLARK
NADJA MANSEUR
REBECKA PERNERED
CAROLINE FAUCHILLE
RAPHAELLE JONNERY
OLIVIER ROBIN
VINCENT LALOY
SEBASTIEN APRIKIAN
YVAN PEREZ
KIM EA
ELVIS ALVAREZ
DAVID ERCHOFF COSTET

Sonic Mega Collection™ ist ein (eingetragenes) Warenzeichen der Sega Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 2002 SEGA CORPORATION. Dieses Spiel wurde ausschließlich für den NINTENDO GAMECUBE lizenziert. Vervielfältigung und Übertragung des Spiels sind streng verboten. Vermietung und öffentliche Aufführung dieses Spiels verstoßen gegen geltendes Recht.

Notizen

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atari.de
• Belgie	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

Distributed by Atari Deutschland, Hanauer Landstrasse 184, 60314 Frankfurt am Main, Deutschland
Sega, the Sega logo, and SONIC MEGA COLLECTION are
either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation
© 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 2002 SEGA CORPORATION.
All Rights Reserved.

www.sega.com

PRINTED IN EUROPE